



L'animateur EDLN

Trois attitudes de l'animateur	Trois interdits de l'animateur	Trois attitudes de l'équipe
Complicité dans le jeu	Violence physique/verbale	Passer le relais
Présence sécurisante	Mensonge	Solidarité totale
Confiance réciproque	Fusion/confusion	Décisions concertées

Les trois attitudes de l'animateur

La complicité dans le jeu avec les jeunes

L'animateur fait partie intégrante des activités et doit savoir se positionner en tant que tel. Il est là certes pour incarner l'autorité sur les camps, mais également pour faire en sorte que les enfants s'amuse. A ce titre il participe pleinement aux jeux et aux activités de la vie quotidienne. Un des éléments les plus importants dans l'attitude de l'animateur est d'être complice avec les jeunes dont il s'occupe.

La présence sécurisante

La présence de l'animateur doit être une présence faite de complicité, qui doit toujours inspirer confiance et sécurité chez le jeune. Afin d'acquérir cette qualité dans la relation au jeune, l'animateur ne doit jamais jouer sur la peur des enfants, même avec légèreté.

La confiance réciproque

L'animateur cultive une relation basée sur la confiance avec le jeune. Pour cela, il joue toujours la carte de la vérité. Quelques fois il est plus simple de détourner celle-ci ou de mentir ; pourtant on évitera d'emprunter. L'animateur peut, comme tout le monde, se tromper ; mais il ne doit jamais mentir intentionnellement à l'enfant. Le mensonge brise la confiance que l'enfant a en l'animateur et l'encourage à mentir à son tour.

Les trois interdits

La violence physique ou verbale

La violence physique ou verbale est interdite. Si l'on constate une violence physique ou verbale de la part de l'un des animateurs de l'équipe, alors on prévient le directeur, qui se chargera d'éloigner discrètement l'animateur concerné afin d'en discuter avec lui, puis de l'inviter à recréer des liens de confiance avec l'enfant.

Le mensonge

L'animateur ne doit jamais mentir à l'enfant. Il doit au contraire prendre le temps de dire la vérité et de l'expliquer, pour être digne de la confiance que lui fait l'enfant, et pour ne pas causer la perte de cette confiance.

Fusion / confusion

Il s'agit de l'ambiguïté qui peut naître avec la période de l'adolescence entre un jeune et un animateur. L'animateur ne doit jamais créer d'ambiguïté dans sa relation avec les jeunes, ni laisser se développer celle émanant des jeunes eux-mêmes. Autrement dit l'animateur doit toujours garder une certaine distance entre lui et un jeune qui se rapprocherait trop de lui.

Les trois attitudes de l'équipe d'animation

Passer le relais

Si un animateur n'arrive pas à gérer un enfant en particulier ou s'il s'emporte à des moments de fatigue, il doit savoir passer le relai à un autre animateur. L'échange entre animateurs est un élément primordial. Il permet des réajustements dans l'équipe d'animation (par exemple, tel animateur aurait plus de facilité avec tel groupe d'enfants).

Solidarité totale

L'équipe d'animation est solidaire : un animateur n'en contredit ou n'en critique pas un autre devant les jeunes. Les animateurs sont soudés et se soutiennent les uns les autres. S'il y a une mésentente, celle-ci ne doit pas se remarquer ; elle se règle en réunion d'animateurs, une fois les jeunes absents.

Décisions concertées

Les décisions importantes doivent être prises par l'équipe d'animation de façon concertée et non pas de façon individuelle. Lors d'un conflit, les animateurs se réunissent pour en parler le soir. Ils réfléchissent en tant qu'équipe : n'alimentent pas des questions subjectives et individuelles (« toi tu es comme ci, comme ça, et tu as fait ci et ça », mais soulèvent des points objectifs et trouver des solutions en tant qu'équipe (« Nous en sommes là ; tel point ne va pas ; que pouvons-nous faire pour l'améliorer »).